Mensile - Anno III - N. 28

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 INTERCEPTOR
2 BALLS
3 STEPPING
4 ALIEN BALL
5 SCUOLA DI ADDESTRAMENTO
6 GRIDDER
7 CONTROL
8 HOSTILE
9 JOE
10 SHADES
11 ANGLE
12 INCAS
13 REPTILIA
14 PERILOUS
15 CRABS
16 HINDER BURG
17 VULCANIAN WARS
18 HUNT
19 RUN
20 TABLE BALL
21 GAUDIUM
22 SKELETON
23 RUNNER
24 STAR FIGHTER
25 DUNE
26 STELLAR FIST
27 MOLOK
28 E.E.D.
29 LUCKY JOE
30 Y-ONE

IL MEGLIO È MEGLIO

No, cari amici, questa battuta non è del signor Catano, di professione tuttologo e scontatologo. È del nostro direttore che ci ha obbligati a inserire sulla cassetta che avrete certamente già fatto girare sul disk drive e su questa rivista il meglio della produzione mondiale. Giochi su cassetta a parte, qui troverete invece le recensioni di alcuni tra i videogames più pazzi dell'anno come, ad esempio, quel Blood Brothers così carico di... sangue e quel Bionic Commandos che con la sua difficoltà mette a disagio anche i maghi del joystick.

HIT PARADE N. 28 - Periodico mensile - Novembre 1988 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Aligraf - S. Giuliano Milanese (MI)

INTERCEPTOR



Nelle taverne degli spazio-porti di tutta la Galassia da qualche tempo circolano delle curiose voci sul fatto che sulla piattaforma astrale di Venusia si stiano facendo degli importanti esperimenti per ottenere la trasformazione del semplice ferro in platino. Molti avventurieri sono convinti che queste voci siano completamente infondate ma altri, per i quali molti soldi sono lo scopo da raggiungere nella vita o ai quali i soldi sono necessari per liberarsi dai debiti, sono tentati di credere a questa notizia. Anche tu, che sei ricercato da un cattivissimo strozzino al quale devi 2000 sesterzi lunari, parti alla volta di questa base e dovrai mettercela tutta per superare le forze di difesa aeree e terrene se vorrai scoprire se quanto si dice sia vero. Che la forza sia con te!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BALLS



Le sfere di berillio racchiudono una capacità energetica notevole, ma proprio per questa loro particolarità non possono venire immagazzinate raggruppate in un unico magazzino per paura che una qualche esplosione oltre a danneggiare un'enorme zona possa distruggerle. Si è quindi deciso di disseminarle nell'atmosfera di alcuni pianeti aderenti all'Associazione Unita che si assumessero anche il compito di farle sorvegliare. In questo caso vedremo il guardiano di turno lottare strenuamente, perchè i perfidi argoliani non si impossessino di queste preziose sfere. A bordo di una navetta dotata di potenti propulsori ti sposterai nel settore assegnatoti difendendo ciò che ti è stato affidato utilizzando proiettili, ma soprattutto un'arma boomerang, che dopo aver colpito i bersagli nemici torna a te. Dopo aver terminato uno schema, passerai a quello del pianeta successivo, ma attento a non farti rubare tutte le sfere altrimenti...

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

STEPPING



L'incarico di Poldo, il primo assistente del mago Merlino, è quello di riordinare tutte le stanze del castello incantato e di ripiegare tutte le scale magiche lasciate in giro dal suo disordinato padrone. Per fare questo Poldo, che dispone di alcuni poteri magici, dovrà percorrere tutti i giardini animandoli di colore e poi individuare l'inizio della scaletta per farla ripiegare. Il tuo amico potrà salire e scendere, fare apparire e scomparire i falsi gradini e, diventando rosa, camminare nel vuoto. A complicargli il compito ci penseranno dei dispettosi spiritelli da evitare con cura.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	numero giocatori
F5	difficoltà
Fuoco + Joy	in alto appare gradino
Fuoco + Joy	in basso scompare gradino
Fuoco	cambia colore

ALIEN FALL



Fai parte di un gruppo di astrocaccia al quale è stato affidato il compito di sorvegliare una zona dello spazio aereo che circonda Amazzer. Ma purtroppo in questo periodo sembra che il vostro lavoro sia molto impegnativo perchè sempre maggiori quantità di astrorazzi alieni tentano di infiltrarsi nel vostro settore. Fedele al giuramento prestato dovrai percorrere strenuamente la rotta assegnata evitando i numerosi asteroidi che incontrerai sul tuo cammino, ma soprattutto dovrai fare molta attenzione alle varie forme di velivoli alieni che dovranno tassativamente essere distrutti perchè non raggiungano la superficie del pianeta.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SCUOLA DI ADDESTRAMENTO



Sei pronto a diventare un marine ed essere così rispettato (ed ammirato!) da tutti i tuoi amici? Non è però così facile diventare un leggendario marine. Essi devono infatti superare numerose selezioni per dimostrare il loro coraggio, le loro capacità fisiche ed anche la loro resistenza allo sforzo fisico. Hai anche tu queste caratteristiche? Mettiti alla prova quindi e tieni presente che se superi i seguenti tests preliminari avrai qualche speranza di arruolarti come marine. I tests sono:

1 - corsa ad ostacoli
2 - poligono di tiro (35 centri minimi)
3 - corsa folle
4 - poligono di tiro 2 (50 centri minimi)
5 - lotta libera
6 - poligono di tiro 3 (30 centri minimi)
7 - lotta contro l'istruttore.

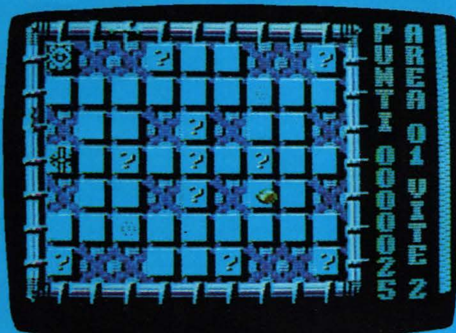
Forza! Dacci dentro! Dimostraci di essere degno di diventare un marine!

TASTI

SPARO JOYSTICK 1
inizio partita 1 giocatore
SPARO JOYSTICK 2
inizio partita 2 giocatori

DESTRA/ SINISTRA	per correre ecc. (velocemente!!)
ALTO/BASSO	per correre ecc. (velocemente!!)
SPARO	per saltare, sparare, ecc.

GRIDDER



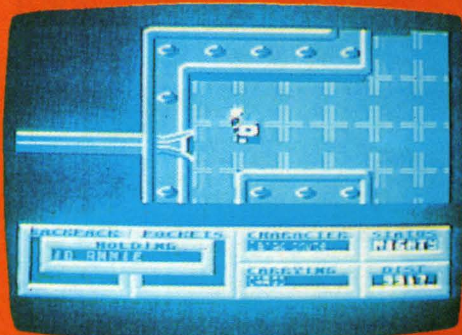
Delle placchette proteiniche sono state rubate dal magazzino dove erano custodite e alcune spie hanno scoperto che si trovano nella base segreta di Grider: con la tua navetta quadroide dovrai andare al loro recupero. Muoviti nel campo spazio-temporaneo raccogliendo le placchette, ma stai attento a non cadere nei campi gravitazionali: questo ti sarà fatale.
Evita le piastrelle trappola e stai attento a quelle che appaiono e scompaiono ad intermittenza.
Alcune piastrelle si disintegreranno al tuo passaggio, impedendoti il ritorno: pena la morte, ma soprattutto non disperare, con la costanza riuscirai a portare a termine la tua missione. Usa perciò in tua difesa le mine, che potrai depositare sulle piastrelle a te più congeniali facendole esplodere rilasciando il bottone di fuoco. Il tuo compito sarà anche così già difficile, perché dovrai tenere gli occhi aperti per sopravvivere, non solo, dei perfidi nemici cercheranno di accelerare l'arrivo della tua fine rincorrendoti e non lasciandoti la possibilità di pensare al passo migliore.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

CONTROL



La astronave Pandora era sta concepita dal centro di ricerche britannico in collaborazione con alcuni eminenti scienziati socialisti nella seconda metà del ventesimo secolo. Portava un equipaggio misto di umani e androidi ed era predisposta autosufficiente per permettere la vita a tempo indefinito attraverso l'esplorazione dello spazio ed era controllata da un computer della settima generazione, dal quale l'astronave prese il nome. Scopo di questo computer era superare le capacità dei computer precedenti, ma un suo componente, lo stabilizzatore bio-ritmico, non era stato testato in condizioni aliene e si presumeva che potesse diventare anche aggressivo. Sono ora passati 200 secoli e dopo essere stata nello spazio selvaggio per piú di 200 anni, l'astronave sta tornando sulla terra, seminando il panico ovunque tra la popolazione, poichè le sue intenzioni non sono note ad alcuno. Tu sei stato incaricato di salire a bordo dell'astronave e investigare, inviando sulla terra dei campioni per le analisi. Ricorda che scopo principale del gioco non è combattere, ma commerciare oggetti con chiunque incontri e che potrai riporre oggetti sia nella tua tasca che nel tuo shuttle.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RESTORE	fine gioco
SPAZIO	inventario
FUOCO	colpisci
F1	pausa si/no

HOSTILE



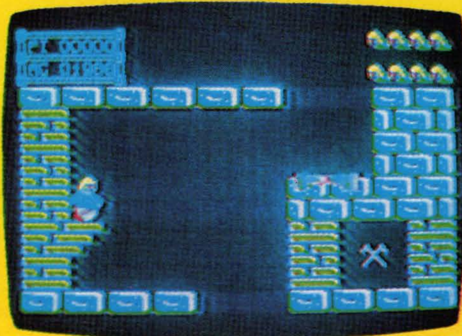
Un commando di israeliani si è infiltrato, durante un bombardamento, in uno dei campi profughi palestinesi ed ha rapito, approfittando della confusione, alcuni uomini, che sono stati poi portati in una base militare nel deserto. Dopo che finalmente delle spie hanno fatto trapelare il nome della località dove si pensa che questi uomini siano imprigionati il tenente El Hazar si è offerto volontario per andare a liberarli. Armato di una potente mitragliatrice, dopo aver superato le ostilità del territorio, sole, sabbia, vento, il nostro eroe è finalmente giunto alle prime propaggini dell'accampamento sperando di non essere scoperto. Purtroppo l'allarme era già stato diramato e da ogni parte appariranno uomini e mezzi che tenteranno di ucciderlo. El Hazar dovrà rispondere al conflitto ininterrottamente cercando sia di eliminare i suoi avversari, ma soprattutto di schivare i loro colpi avanzando temerario fino alla riscossa finale.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

JOE



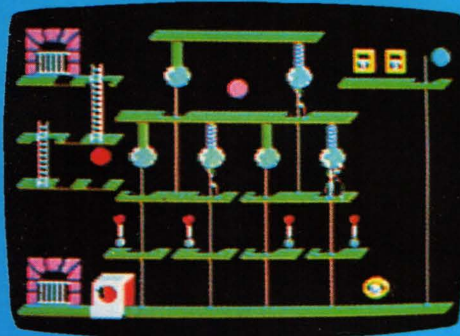
Dopo aver abbandonato il castello dai Blaster nessuno ebbe piú il coraggio di rimettervi piede anche perchè dei pochi che avevano osato nessuno aveva piú fatto ritorno. Eppure il nostro amico Joe, ben deciso a recuperare ciò che era di sua proprietà ha pensato di avventurarsi nel lugubre maniero a cavallo della sfera di levitazione fornitagli dal suo amico Merlino. Aggirandosi con cuatela nei lunghi e bui corridoi dovrà evitare le trappole dei Blaster e tutto ciò che si muove, recuperando man mano i proiettili, le armi e il necessario per ripararle così da poterle usare efficientemente contro i suoi nemici. L'impresa sarà resa molto piú ardua a causa dell'incantesimo di confusione gettato sul luogo da un perfido stregone che renderà al nostro amico praticamente impossibile riconoscere la planimetria del castello.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SHADES



Il Dottor Jeckill ha nascosto i piani per la costruzione di una terribile arma nucleare nella sua fortezza. Dopodichè ha disseminato ovunque trabocchetti e armi lancia-saette per difendere il suo terribile segreto. Tu armato solo del tuo coraggio sei stato scelto per introdurti in questo micidiale luogo. Dovrai aggirarti tutto solo facendo molta attenzione ai robot che cercheranno di farti la pelle e a tutti i mille pericoli che troverai sul tuo cammino. Non dimenticare però che usando l'ingegno e l'astuzia potrai volgere a tuo beneficio alcune delle malvagità nascoste nelle segrete contro i robot. Avrai anche a disposizione dei teletrasportatori che serviranno per spostarti nelle zone di colore prescelto.

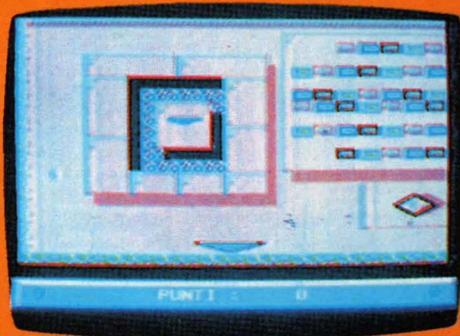
TASTI

JOYSTICK PORTA 1, 2

FUOCO
JOYSTICK 1 1 giocatore

FUOCO
JOYSTICK 2 2 giocatori

ANGLE



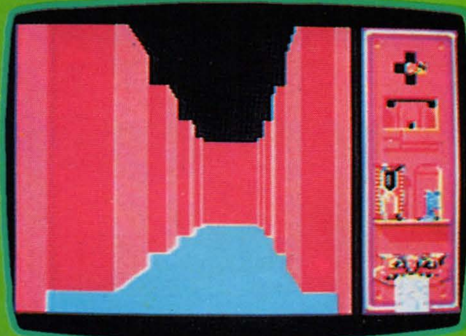
Il pianeta Angle ha suscito per secoli perplessità nel genere umano, bello, misterioso e apparentemente sottosviluppato. Come può qualcosa di così appassionante rimanere così enigmatico? Perciò è stato deciso di inviare uno scienziato sulla superficie del pianeta a raccogliere indizi e informazioni affinchè la sua missione possa svelare il mistero. Tu dovrai muovere questo esploratore con il suo aliante nel suo difficile compito, osservando attentamente tutto quanto ti circonda e scoprendo a cosa servono e come usare le cose trovate. Ma non aspettatevi che il pianeta stesso o i suoi abitanti, quantunque ve ne possano essere, possano aiutarvi nella vostra missione, perchè seppure alcune cose vi faranno guadagnare punti e cose utili altre vi saranno apertamente ostili.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	ritorna all'aliante

INCAS



Spinto dalla tua sfrenata passione per l'archeologia sei rimasto imprigionato, a causa di una improvvisa scossa tellurica, nel labirinto di una antica tomba Incas della quale disporrai di una accurata mappa. Come unica speranza di uscire vivo da questa trappola, dovrai inseguire e catturare ad uno ad uno i nove spiriti immortali che ti daranno il potere di aprirti la via uscia e conquistare la libertà e la ricchezza.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

JOYSTICK BASSO	mappa
JOYSTICK ALTO	avanza mappa

REPTILIA



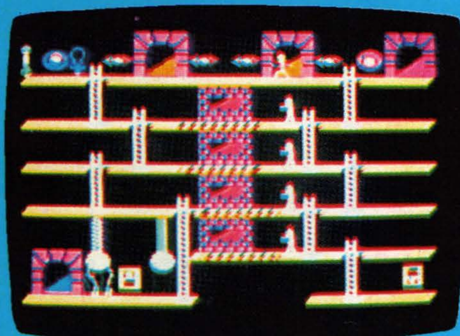
Mentre il mostro Reptilia era temporaneamente immobilizzato a causa della magia del perfido Soimpren, nella sua cripta si sono infiltrati numerosi esseri e spiriti che hanno anche piazzato delle trappole impedendo il sopravvivere al nostro amico mostro. Al suo risveglio Reptilia si è accorto di tutto ciò ed ha deciso di fare piazza pulita. Potrà colpire gli esseri e gli spiriti sia a mani nude sia sputando fuoco o con altre magie. All'inizio Reptilia partirà nella sua missione con sole poche "fiamme" ma nel suo cammino potrà attingere alle anfore ristoratrici che ripristineranno il suo potere. Mano a mano che avanza nelle difficoltà potrà recuperare magie sempre piú potenti, ma attenzione mentre alcuni oggetti attribuiscono poteri magici, altri gli saranno fatali perchè drenano energia. Saprai aiutarlo nel suo difficile compito?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa si/no
FUOCO	inizio gioco

PERILOUS



Annoiato dalla monotonia della routine quotidiana il nostro amico ha deciso di trascorrere delle emozionanti vacanze in Transilvania alla ricerca di estasianti avventure e con la speranza di trovare le prove dell'esistenza di Frankenstein. Ma ecco che avventuratosi all'interno di uno strano maniero, il nostro amico vi rimane intrappolato, apparentemente senza via di scampo. Aiutalo a scovare tra i vari corridoi e pertugi la via di uscita, ma stai molto attento ai fantasmi e ai mostri che popolano il castello e dai quali potrai difenderti usando il tuo fucile a raggi cationici o le macchine lancia-fulmini. Fai anche molta attenzione alle porte che possono celare vari trabocchetti, che potrai anche utilizzare in tuo favore contro i mostri. Buona fortuna e speriamo che questa avventura soddisfi il nostro amico.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1, 2

Bottone joy porta 1	1 giocatore
Bottone joy porta 2	2 giocatori

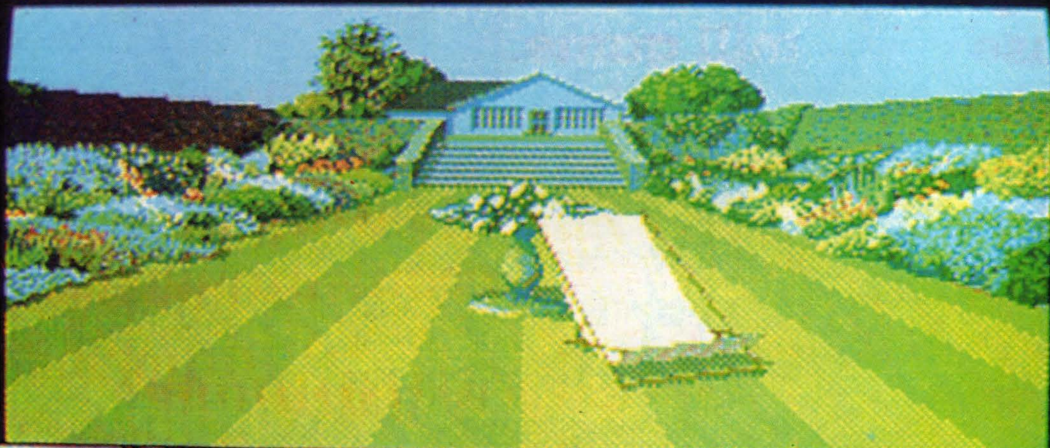
OGNI MESE



IN EDICOLA

JINX

Dopo **Gnome Ranger** e **Knight Orc,** ecco **Jinxter,** un altro megagioco. Riassumiamo dicendo che il paese di Aquitania rischia di essere conquistato dalle Streghe Verdi e di essere devastato da una invasione di pipistrelli a meno che non si rintracci il leggendario braccialetto di Turani. Sarete naturalmente voi a salvare la situazione, ma non prima di aver incontrato il Guardiano, che vi chiarirà la natura della vostra missione.
Il Guardiano è un tipo tutt'altro che pittoresco, ma è anzi portato a lamentarsi della moglie



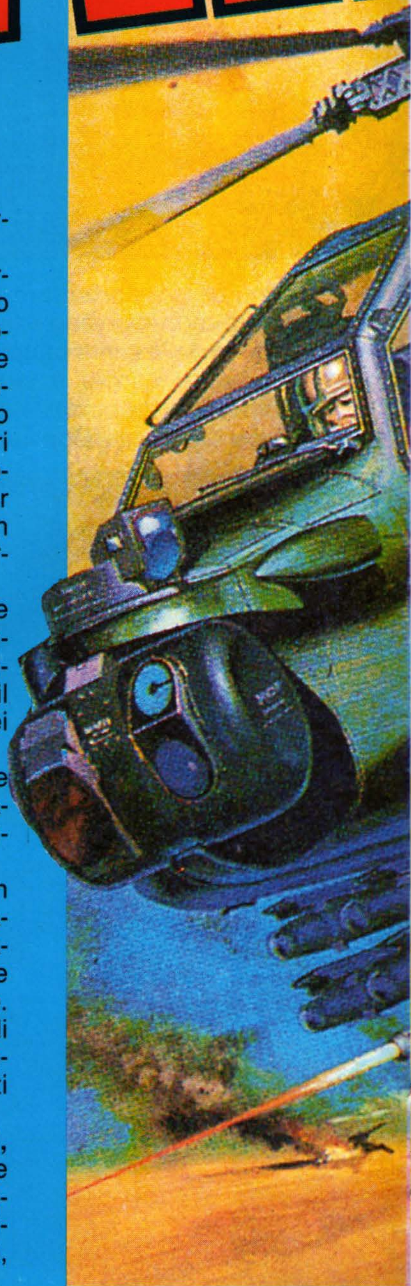
TER

e dei figli e a borbottare filosofemi. Non c'è da stupirsene, poiché il testo del gioco è stato scritto dallo scrittore umoristico Michael Bywater, che non si è certo risparmiato nel fornire risposte bizzarre e ridanciane agli input del giocatore. Considerate poi che quando vi troverete alle prese con un problema davvero difficile, potrete sempre chiamare il Guardiano in vostro soccorso.

Jinxter, riesce ad essere al tempo stesso comico ed appassionante, ed è quindi un'avventura da non perdere.



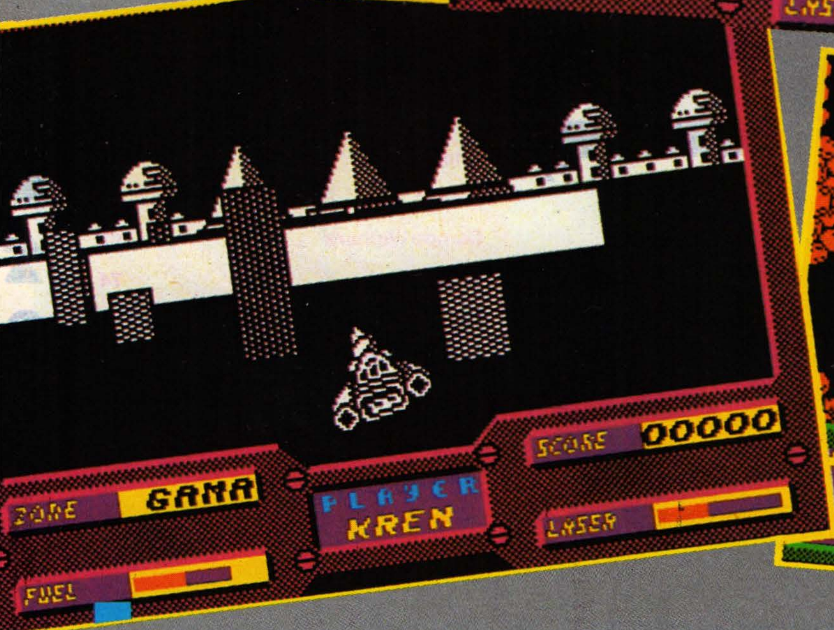
PROWLER



Prowler è al tempo stesso una simulazione d'elicottero, un'ottima avventura e un gioco a prezzo contenuto, e scusate se è poco!
In un prossimo futuro, dei malvagi alieni hanno invaso a tappeto la Terra, e la vostra missione è di difendere il pianeta a bordo di un elicottero poderosamente armato. La vista dalla carlinga mostra un terreno curiosamente privo di rilievi che scrolla allegramente mentre voi schizzate in giro. A darvi una mano ci sono alcune armi davvero sofisticate, il cannone Stinger con proiettili da 999, il missile Hornet che può colpire fino a cinque bersargli in una volta, il potente missile Dragon per far fuori le navi-madre, il missile aria-terra Wolfpack per distruggere i raggruppamenti di carri armati e il missile aria-terra a breve raggio Hornet per distruggere tutto ciò che può essere rimasto. Le armi si selezionano con i tasti appositi, e il display degli strumenti vi dice quali di esse sono armate in ogni dato momento.
Gli strumenti danno inoltre le letture della quota, della velocità verticale e orizzontale, delle coordinate, della rotta e dei giri del motore. Il computer di puntamento permette di scegliere l'avversario più vicino da centrare, mentre il tasto F accende il display tattico. Questo suddivide il pianeta in una griglia, ciascun riquadro della quale riporta il numero dei caccia, dei carri armati e delle navi-madre nemiche che contiene.
Muovendo il cursore sul riquadro desiderato, appare la rotta da seguire per raggiungerlo. Tornando allo schermo principale, si possono lanciare dei missili teleguidati verso quel riquadro, oppure raggiungerlo e impegnarsi in scontri a distanza ravvicinata.
Una delle migliori caratteristiche del gioco è il display radar, che è in grado di zoomare avanti e indietro usando la barretta spaziatrice e il tasto Shift, così che si può usarlo per localizzare a distanza le concentrazioni di navi nemiche e poi aumentare l'ingrandimento quando si vuole attaccarle. Si può scegliere tra diversi livelli di abilità e sei tipi di missione. Alcune delle missioni sono voli di addestramento che vi permettono di impratichirvi dei controlli senza farvi ammazzare (anche se potete sempre precipitare...), mentre altre sono tremendamente difficili, con tutti i riquadri stipati di avversari.
Versione modernizzata di antenati come **Star Trek** o **Codename MAT, Prowler** è un ottimo affare. Peccato però che le istruzioni siano piene di errori, tasti di comando duplicati, richiami a presunti "tasti di funzione" una pagina Help che rifiuta di apparire e a avolte capita di inseguire per un'eternità dei bersagli senza riuscire a raggiungerli. In ogni caso, da comprare.


06

BLOOD B


SCORE 00000
ZONE GANA
PLAYER
KREN
LASER
FUEL


ENERGY
THRUST
WEAPON
HARK 00080
0
GEMS

ROTHERS

Blood Brothers è l'ennesima avventura spaziale da bar, ma ciò non gli impedisce di essere un ottimo gioco! Nella parte di uno dei membri di un team di due persone, dovrete penetrare in ciascuno dei tre moduli del gioco ed impossessarvi di tutte le gemme. Sembra facile, ma non lo è! Prima di poter arraffare le gemme dovete raggiungere il modulo, e per far ciò dovrete attraversare un proibitivo paesaggio tridimensionale di monoliti e di muri a bordo di una moto a reazione. La visuale è dall'alto, lievemente inclinata. Ben presto gli ostacoli vi si precipitano contro a velocità davvero allarmante, e dovrete compiere spericolate evoluzioni sulla moto per trovare l'ingresso del modulo (ingresso che è bianco su sfondo nero). Trovarlo non è forse difficilissimo, ma entrarci è un altro paio di maniche: ci vuole un bel po' prima di imparare a manovrare la moto.
Salire e scendere non è difficile, ma sterzare a destra e a sinistra è un bel problema, dato che la moto non risponde immediatamente ai comandi. Non a caso, spesso si finisce contro un muro! Questo però non ha effetti irrimediabili: vi rimanda soltanto al punto di partenza! Se questo vi succede all'inizio, pazienza — ma se vi succede mentre cercate di entrare nel modulo, c'è da piangere di disperazione! Il peggio di questa sequenza è che si consuma un sacco di carburante: quando questo accade, si perde il controllo della moto e ci si schianta inevitabilmente contro un muro con una sontuosa esplosione.
La realizzazione grafica di questa parte è senza pari nel campo del 3-D: lo scrolling è straordinariamente realistico, e così pure l'ingrandimento degli oggetti lontani. Un piccolo difetto sta nel fatto che in certi punti non si riesce a capire se si è oltrepassato o no un dato oggetto: per togliersi il dubbio, basta spararagli e farlo a pezzi. Superata questa fase, si entra nel modulo e comincia la fase delle piattaforme — niente male! Controllando il vostro piccolo sprite col suo zaino a razzo, svolazzerete tra le caverne sparando a strane creature e raccogliendo gemme, proiettili, carburante e laser.
Blood Brothers sarà certamente un successo, essendo dotato di buona grafica, buoni effetti sonori, un'ottima meccanica di gioco e la garanzia di parecchie ore appassionanti.





SHANGH
KARAT







Credevamo che la pubblicazione in edizione economica di classici come **Way of the exploding fist** avesse posto fine all'ondata dei giochi d'arti marziali, ma ora l'uscita di **Shangai Karate,** della Players, dimostra che il genere è ancora vivo e vegeto.
L'intreccio è assai poco fantasioso: il malvagio Wang Chen ha ucciso i maestri di karate e ha rubato le loro pergamene sacre. L'unico sopravvissuto, Lo Yin, dovrà vendicare i propri maestri e recuperare le pergamene.
Come ci riuscirà? Ovviamente prendendo a calcioni un bel numero di orientali. Il primo livello è ambientato nelle caverne sotto l'accademia, il secondo sulle rive del fiume Yangtze e il terzo nel tempio del Drago. Tutte le scene vengono caricate in un sol colpo. Il gioco oltre ad una musica decente offre anche dei gong ben campionati e una varietà di schianti e grugniti.
Alcune delle ambientazioni sono molto belle, specie il tempio del Drago, ma i personaggi tendono a volte a confondersi con gli sfondi, specie nella scena in riva al fiume. I fotogrammi dell'animazione poi sono troppo pochi, e quindi i movimenti sono difficili e non si riesce a reagire tempestivamente alle mosse degli avversari. I movimenti della lotta sono quelli di sempre: calci volanti, pugni, sgambetti e parate. Durante gli scontri, il vostro avversario cercherà di stringervi contro un lato dello schermo, dove vi farà lentamente fuori. La soluzione sta nel saltare sopra la sua testa, voltarsi e cercare di stringere lui nella stessa posizione. Nel modo a un giocatore, si deve ridurre a zero la potenza dell'avversario e sconfiggerlo quattro volte prima di poter passare al livello successivo. Nel modo a due giocatori vi scontrerete solo al primo livello, e questo è un peccato.
Per riassumere, belle ambientazioni, bella musica e bei suoni campionati, ma personaggi anonimi e movimenti piuttosto lenti (ma si possono accelerare disinserendo il sonoro). Il piacere che ricaverete da **Shangai Karate** dipende soprattutto dalla vostra conoscenza o meno dei giochi precedenti, come **Ninja Hamster, Uchi Mata, Yie-Ar Kung Fu, Shaolin's Way** e via all'infinito.

Cristina Barigazzi

BIONIC COMMANDOS

Bionic Commandos è una conversione abbastanza fedele di un gioco da bar, però non si raccomanda per alcun motivo particolare. Dal punto di vista grafico è passabile e contiene anche alcune trovatine simpatiche, però la programmazione è così scadente che il tutto sembra in definitiva uno spreco di buone idee. Dell'intreccio non vale neanche la pena di parlare, basti dire che nei panni di un commando bionico dovrete infiltrarvi in una base militare aliena e distruggere tutto ciò che incontrate.

Bionic Commandos è una variazione sul tema del classico gioco di scale e piattaforme, solo che qui le scale non ci sono. I controlli vi permettono di spostarvi a destra e a sinistra, in alto e in basso e di far fuoco — ma non di saltare. Come farete dunque ad arrampicarvi sulle piattaforme? Facile: usando il vostro braccio telescopico bionico per issarvi su di esse!

Il concetto è di arrivare in cima a ciascun livello facendo fuori gli avversari, tutto qui. Dovrete affrontare un buon numero di alieni, tra i quali delle sinistre creature che si aggirano per le piattaforme e che di tantó in tanto vi segano i piedi! Insieme a dei letali piccoli soldati che saltellano in giro sparandovi, esse formano il grosso delle forze aliene. Man mano che vi addentrate nel territorio nemico, appaiono altri bizzarri avversari: tra i più interessanti c'è una specie di enorme canguro metallico controllato da un omino che gli sta in testa. Ci sono poi anche dei robot smisurati (per la maggior parte immobili) sui quali potrete arrampicarvi a vostro rischio e pericolo.

Man mano che si procede, la meccanica del gioco migliora. Dei paracadute scendono dal cielo portandovi armi sempre più potenti, ma apparentemente entrando in possesso di queste armi l'unico effetto che si ottiene è che il braccio bionico diventa sempre più lungo e veloce. Quando il vostro braccio sarà in perfetta forma, le cose cominciano a scaldarsi: potrete attraversare ampie zone del gioco in pochi secondi, e balzando da una parte all'altra appesi al braccio bionico assaporerete una certa atmosfera da cartone animato.

Non crediate però che la qualità della grafica sia a livelli da cartone animato: anche se il colore è usato in modo piuttosto efficace, vi sono parti disegnate con imperdonabile sciatteria, tanto da avere un'aria addirittura incompiuta. In cima a certi livelli ci sono grandi riquadri bianchi decisamente ridicoli — e queste sono cose ormai inammissibili. Il protagonista un nanerottolo tratteggiato in nero, si muove bene, ma in certi casi cade in preda a tremendi attacchi di instabilità.

I controlli sono a volte problematici, e a meno di non possedere un joystick molto preciso, usare il braccio bionico in diagonale è un bel problema: dato che non esiste un controllo per allungare il braccio, bisogna combinare vari controlli, ed è un lavoraccio! Le vite a disposizione sono molto poche, e il gioco è una corsa contro il tempo e quindi sopravvivere è difficile!

Dopo l'ultimo titolo pubblicato dalla Cap-com, **Streetfighter, Bionic Commandos** è una delusione: pur essendo un gioco dal ritmo frenetico, è rozzo e graficamente semplicistico. Piacerà forse a chi ne apprezzava la versione da bar, ma per gli altri non è certo all'altezza.



CRABS



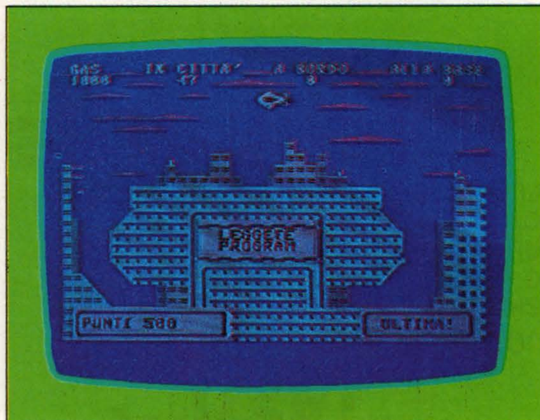
Da poco sei entrato a far parte della squadriglia interplanetaria, il servizio della Confederazione dei Mondi Uniti per tenere sgombre le atmosfere dei pianeti e lo spazio aperto da possibili intrusioni aliene. L'essere incluso in questa squadriglia è stato per te motivo di grande gioia perchè è una delle promozioni piú prestigiose ed ambite dai piloti di caccia interstellari. Ma il nemico non ti lascia nemmeno il tempo di partecipare alla grande festa che hai organizzato per questo avvenimento, infatti dalla lontana base Quertron arriva un preoccupante messaggio: «gli avamposti delle astronavi dei granchi giganti stanno avanzando verso la nostra base, sembrano immortali...». Dovrai quindi partire immediatamente in loro difesa superando le ondate di forme aliene, per arrivare allo scontro finale contro i mortali nemici "i granchi giganti". La fortuna non ti dovrà mancare, ma è proprio questo il momento per dimostrare le tue capacità.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

HINDENBURG



Una tragica alluvione ha messo in crisi gli abitanti di New York. La pioggia di alcuni mesi ha costretto i cittadini a credere soltanto nel caro vecchio dirigibile che può muoversi meglio degli aerei tra nubi di gas tossico e grattacieli. La salvezza viene dunque dal cielo!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

VULCANIAN WARS



Sull'ignara e quasi pacifica popolazione terrestre incombe ora un gravissimo pericolo. Proveniente dal profondo dello spazio una moltitudine di visitatori alieni, come mai si era precedentemente vista in nessun altro video gioco, sta infatti calando sul pianeta con bellicose intenzioni di conquista. Ma tu, proiettato nel ruolo di ultimo baluardo di difesa, potrai alla guida di un potente cacciabombardiere respingere il proditorio attacco alieno. Ricordati di raccogliere le celle energetiche e i cristalli lanciati dagli alieni che saranno vitali per l'autonomia del tuo veicolo. Combatti con tutte le tue forze perchè la sopravvivenza dei terrestri dipende da te.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giú
SHIFT	getta
RETURN	fuoco
SPAZIO	si volta
F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	musica on/off

HUNT



Immaginaniamo che in un prossimo futuro i combattimenti nelle arene dei tempi dei romani siano sostituiti da Hunt, una competizione che farà scorrere fiumi di adrenalina nelle vene mentre affronterete la vostra sfida. Inizierete come cadetti alla scuola di Hunt, per tracciare la vostra strada attraverso i terreni di caccia e raggiungere quindi livelli sempre piú elevati. Qui come neofiti dovrete combattere contro i vostri stessi compagni di squadra. Se supererete le prove passerete al tiro al bersaglio dove verrà valutata a pieno la vostra accuratezza nel colpire. Ricordatevi di raccogliere gli equipaggiamenti per ottenere bonus di tempo, punti e vite. Raddoppiate o quadruplicate la potenza di fuoco colpendo i terminali rotanti, ma ricordate che otterrete dei bonus anche completando nel tempo stabilito la vostra caccia dimostrando la vostra abilità nello sparare, mentre perderete vite con il passare del tempo o se sarete colpiti. Quando tutte le 6 vostre possibilità saranno utilizzate verrete eliminati.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giù
<	sinistra
>	destra
SPAZIO	fuoco

RUN



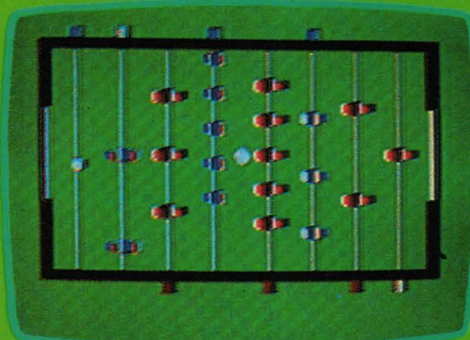
Un mostro perverso e malvagio di proporzioni gigantesche è apparso all'improvviso su Manhattan. Giunto da qualche parte della galassia a bordo di un'astronave forse caduta per un'avaria sulla Terra terrorizza tutta la popolazione distruggendo tutto quanto si presenta ai suoi occhi. Visto che sembra inattaccabile con i mezzi da difesa a noi disponibili è stato deciso di inviare al suo interno un guastatore che, riuscendo a distruggere i suoi organi lo costringa all'immobilità. Dopo essere stato introdotto per mezzo di una megasiringa nel suo corpo dovrai distruggere le subsezioni sparando a destra e a sinistra per difenderti dagli anticorpi, che, considerandoti un intruso, cercheranno di ostacolarti ed annientarti. Per rifornirti di armi potrai attingere ai follicoli del mostro usando i suoi stessi germi contro di lui. Se poi sarai fortunato da trovare la pellicola protettiva sarai al sicuro per un certo periodo di tempo. Nel suo interno è stato anche introdotto un potente sonar che, dopo averlo recuperato (è rappresentato con una M), ti permetterà di avere la mappa della situazione. Prosegui nella tua missione fino a raggiungere il cervello e per lui sarà la fine.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1	tastiera/joystick
2	musica/effetti sonori
3	inizio gioco

TABLE BALL



Quanti di Voi avranno giocato a calcetto esprimendo il meglio di se stessi in agguerrite sfide con i Vostri amici nelle sale gioco in montagna o al mare! Questa volta, senza muovervi da casa Vostra e dalla Vostra poltrona preferita, potrete rivivere quelle identiche emozioni con questo gioco del calcetto per il Vostro CBM-64. Le regole sono le solite del calcio e dovrete avere un avversario che muoverà gli omini della squadra avversaria. Con la joystick potrete muovere una fila di omini per volta, premendo il bottone della joystick per calciare. Vincerà naturalmente chi avrà ottenuto il maggior numero di reti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO	inizio gioco

GAUDIUM



L'astronave Gaudium era la piú potente astronave che fosse stata creata dagli scienziati della Confederazione, dotata dei piú moderni sistemi di intercettazione, difesa e attacco era l'orgoglio di tutti. Ma purtroppo dei pirati spaziali assoldati dal piú terribile nemico dei confederati hanno rubato questi congegni miglioratori e l'unico modo per recuperarli sarà proprio quello di inviare Gaudium alla loro ricerca. Distruggendo uno dopo l'altro i velivoli aerei messi a difesa dovrai raggiungere i contenitori che ti permetteranno di ottenere di volta in volta i mioglioramenti per la tua astronave, da scegliere in base al velivolo che si incontrerà successivamente. Ricorda che alcuni nemici possono essere colpiti solo una volta, mentre altı richiedono piú colpi, ma soprattutto che alcune volte la difesa è meglio dell'attacco.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SHIFT	bomba al plasma
C=	scudi
RUN/STOP	pausa
CTRL	fine durante pausa
FUOCO	inizio gioco

SKELETON



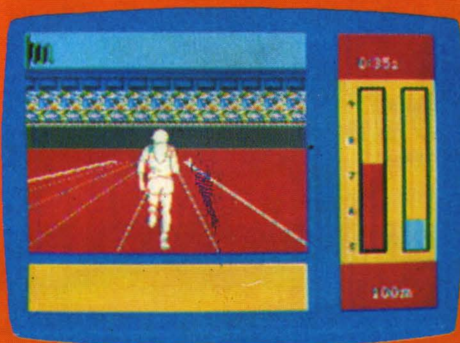
L'antica città di Agrakas è rimasta senza regnante da quando il vecchio monarca, a causa di una grave malattia aveva lasciato questa vita terrena. Dal momento che non aveva eredi gli dei dell'Olimpo hanno consigliato ai saggi del villaggio di indire delle gare tra i pretendenti piú esperti e valorosi per poter ottenere questo prestigioso ed importante posto. Si è quindi deciso di far combattere gli audaci combattenti, corpo a corpo, e con l'uso consentito della sola clava, un incontro all'ultimo sangue con Skeleton, un quasi immortale offertosi come volontario perchè capace di rigenerarsi dopo ogni singola morte. Quando lo scontro comincia ad essere quasi insostenibile gli dei mandano però in aiuto allo sfidante di turno delle magie, che, se raccolte, lo aiuteranno nella sua impresa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

RUNNER



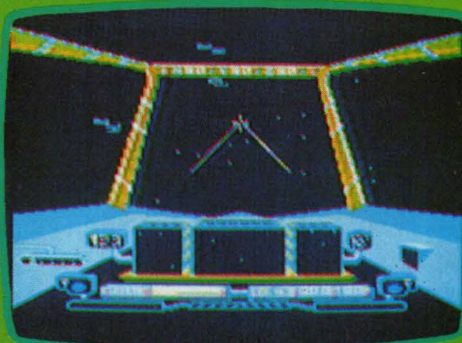
Veder gareggiare un atleta in una lotta contro il tempo e la sua resistenza nel percorrere un tracciato in un velodromo è una cosa affascinante. Ma che cosa ne pensate del poter impersonare questo atleta nella sua ricerca della vittoria. Questo gioco ti permetterà di far correre due atleti in tre differenti corse: i 400 metri, gli 800 e i 1500. Controllando l'atleta con il tuo joystick dovrai partire al momento opportuno, evitando le false partenze e mantenendole nel tracciato per non essere squalificato. Dalla lista dei partecipanti potrai desumere la posizione del tuo corridore. Non dimenticarti di osservare sullo schermo l'indicazione del fiato e della resistenza fisica del tuo atleta per regolarti nella tua competizione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

STAR FIGHTER



L'alleanza aveva portato la pace tra i paesi del sistema di Santorino. Tuttavia un pianeta decise di non sottostare piú a questo accordo e inviò delle navi pirata all'attacco degli altri pianeti. Dal momento che sei il capo pilota dell'alleanza dovrai confrontarti in battaglia con questi ribelli. Ma la strada per raggiungerli comporterà il completare otto differenti missioni. Purtroppo il computer della tua astronave ha subito un danno e non possiede piú le coordinate per gli altri pianeti, potrai avvalerti però del sonar stellare che ti segnalerà l'avvicinarsi di un pianeta e immagazinerà le coordinate raggiunte. Quando sarai finalmente nell'orbita di un pianeta apparità un buco caldo e tu dovrai manovrare dentro un tunnel per raggiungerlo, ma senza danneggiare gli scudi protettivi. Superato il tunnel dovrai attraccare all'astronave madre e poi un raggio trattore ti trascinerà alla base, dove verrai rifornito di combustibile e mezzi di sussistenza e ti verrà affidata la missione. Attenzione usa con abilità i motori e tutti gli strumenti della tua nave per portare a termine i tuoi propositi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
RESTORE	ricomincia
SPAZIO	inizio gioco/fuoco/fine mappa
1	situazione nave
2	situazione pianeti
T	turbo si/no
F	benzina
L	localizza nemici
X	accelera/zoom mappa
Z	decelera/fine zoom
H	mappa olocubo
S	armi

DUNE



L'estate è già iniziata da parecchio tempo e sta per volgere alla fine. Senz'altro molti di voi saranno andati al mare e avranno trascorso ore piacevolissime a crogiolarsi al sole oppure giocando sulla sabbia. Ma la sabbia può anche essere terreno arduo e utile per gli appassionati di fuoristrada: con delle auto appositamente predisposte si possono infatti organizzare delle corse automobilistiche proprio su terreni sabbiosi. Il nostro gioco vi propone proprio una di queste competizioni rendendo il tutto più difficoltoso con l'aggiunta della suspence determinata da alcuni elicotteri che sparano dei colpi a salve, ma che colpendo la vostra auto vi faranno perdere punti e, perché no, la possibilità di proseguire. Raccogli i bidoni di benzina e non dimenticare che potrai attaccare a tua volta gli elicotteri per difenderti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	n° giocatori
F3	effetti sonori/musica
F5	inizio gioco

STELLAR FIST



Una giornata alla scuola di addestramento per piloti di astrocaccia è quello che fa rivivere questo gioco. Il pilota di turno deve colpire al volo i bastoncini lampeggiati per costruire differenti tipi di armi, mentre per attivare le piattaforma di atterraggio deve colpire le scatole illuminate. Distruggi torrette, rampe di lancio, depositi di carburante se vuoi ottenere dei punti extra, ma evita o elimina tutte le forme oligrafiche aliene se non vuoi essere eliminato. Potrai anche usare la bomba finale, che potrai attivare premendo lo spazio quando l'icona che lo rappresenta è accesa. L'emozione della pressione emotiva è quella che prova un pilota di astrocaccia, e questo è quello che anche voi proverete quando guidate il vostro velivolo. Buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RESTORE	fine gioco
SPAZIO	bomba finale/pausa
CONTROL	
RUN	
CBM	usa differenti armi
Z	
A	
1	
2	
3	

MOLOK



Dopo la sua gloriosa morte in battaglia Molok chiese alla Dea Proserpina di poterlo rimandare tra il suo popolo poichè molto doveva essere ancora fatto. La dea rispose che mai nessuno era ritornato dal mondo delle ombre, ma che vi era una possibilità. Colui che fosse riuscito a passare le tre pianure della conoscenza raccogliendo ogni volta le 727 chiavi della vita, evitando di cadere vittima dei demoni-guardiani, sarebbe potuto ritornare tra i vivi. Alla fine dell'impresa a simboleggiare la riconquistata vita Molok potrà riconquistare la sua anima perduta.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa
F1	inizio gioco

E.E.D.



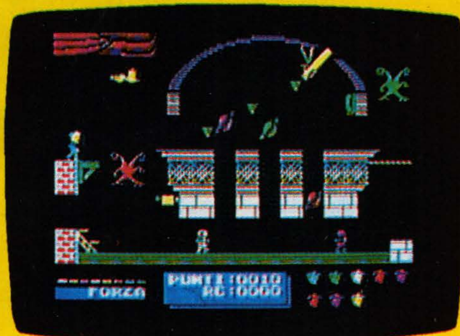
All'accademia di polizia tentano in tutti i modi di appassionare i cadetti allo studio e alla pratica usando metodi sempre piú moderni ed avvincenti. Dal momento che nel programma di studio compare anche l'esercizio alla mira e alla prontezza di riflessi gli istruttori hanno pensato di utilizzare un gioco sul CBM-64 per affinare queste capacità prendendo spunto da un vecchio gioco per video-macchine da bar: il pilota della navetta deve colpire gli esseri alieni che avanzano dall'alto dello schermo, senza naturalmente farsi colpire dalle loro bombe. Mano a mano che gli alieni diminuiranno di numero avanzeranno sempre di piú verso il pilota. Se riesce poi a terminare uno schema ecco che dovrà poi usare molta prontezza di riflessi evitando dei massi che cadono dall'alto. Abbiamo pensato che anche voi voleste sostenere questa prova, magari in lotta con i vostri amici.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco

LUCKY JOE



Il codardo dottor Plizzi, aiutato dalla sua attraente assistente Donna, ha inventato un piano per i mega-razzi psiconici. Il loro avversario, il tuo eroe, il valoroso agente Joe è stato incaricato di ostacolare i loro progetti sulla dominazione del mondo. Lucky Joe per raggiungere il suo scopo dovrà rubare i piani in un audace raid nel remoto nascondiglio del Dottor Plizzi. Quando Joe ha completato il primo stadio della sua missione atterrando sul tetto del laboratorio del malvagio dottore con il suo Zeppelin, dovrà cercare i piani nascosti nella cassaforte di Plizzi.
Gli 8 pezzi di dinamite necessari per far saltare la cassaforte sono stati seppelliti attorno alla casa da uno sfortunato agente precedente. Joe dovrà trovarli, prendere i piani ed infine fuggire.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
FUOCO/SPAZIO	salta
A	sinistra
B	destra

Y-ONE



A Nord al di là del palazzo incantato, narra la leggenda esiste una terra mistica abitata da strane creature. È una terra di fantasia e magia, di goblins e fantasmi, di bene e di male. Di recente c'è stato un enorme sconvolgimento nell'equilibrio tra il bene e il male. Le forze del male hanno arso le foreste, distrutto le case e la vita dei semplici boscaioli. Una notte si tenne una riunione tra gli antichi e saggi spiriti dei boschi, nella quale fu deciso di affidare ad un'unica persona il compito di ristabilire l'equilibrio sulla terra respingendo le forze del male da dove sono giunte. Benedissero con le forze dei boschi una sacra freccia, che avrebbe fatto comparire nel momento del bisogno uno spirito e la lanciarono nell'aria. Chiunque avesse raccolto la freccia si sarebbe trovato nel bel mezzo di un'avventura fantastica. Questo avventuriero potrà trovare sulla sua strada numerose armi, ciascuna con un proprio uso e un proprio potere. Nei momenti di crisi potrà richiamare gli spiriti dei boschi da sacrificare per i puri scopi, ma dovrà usarli saggiamente perché all'inizio ne avrà solo due, ma potrà incontrarne altri sul suo cammino.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP
RESTORE fine gioco
Tasti da definire

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE 28

CBM 64 HIT PARADE

N° 28

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A — **COUNTER**

1 INTERCEPTOR - 2 BALLS
3 STEPPING - 4 ALIEN FALL
5 SCUOLA DI ADDESTRAMENTO
6 GRIDDER - 7 CONTROL - 8 HOSTILE
9 JOE - 10 SHADES
11 ANGLE - 12 INCAS
13 REPTILIA - 14 PERILOUS
15 CRABS

LATO B

LATO B — **COUNTER**

16 HINDENBURG
17 VULCANIAN WARS - 18 HUNT
19 RUN - 20 TABLE BALL
21 GAUDIUM - 22 SKELETON
23 RUNNER
24 STAR FIGHTER
25 DUNE - 26 STELLAR FIST
27 MOLOK - 28 E.E..D.
29 LUCKY JOE - 30 Y-ONE

QUESTA CASSETTA E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTÀ

ANNOTAZIONI